

# CIRCULAR 001/2019

## Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición 2019

Las siguientes Reglas Locales Permanentes y Condiciones de la Competición han sido formuladas por el Comité de Reglas y Árbitros de la Federación de Golf del Principado de Asturias (FGPA), y serán aplicables, conjuntamente con cualquier otro añadido o corrección que en cada caso efectúen los árbitros designados o el Comité de la Prueba, en todas las competiciones organizadas por la FGPA. El texto completo de cualquier regla o regla local referenciada se puede encontrar, en su caso, en la edición actual de la Guía Oficial de las Reglas de Golf en vigor desde el 1 de enero de 2019, tal y como la publica la Real Federación Española de Golf.

Aquellas reglas locales que aparezcan impresas en la tarjeta de resultados, en su caso, no se tendrán en consideración.

Excepto cuando de otra forma se especifique, la penalización por infracción de una Regla Local es la penalización general (pérdida del hoyo en match play -juego por hoyos- o dos golpes en stroke play -juego por golpes-).

### REGLAS LOCALES

#### 1. FUERA DE LÍMITES (Regla 18.2)

- Una bola está fuera de límites cuando está más allá de cualquier muro que define un límite.
- Una bola que es jugada desde un lado de una carretera pública definida como fuera de límites y viene a reposar al otro lado de esa carretera, está fuera de límites. Esto es aplicable incluso si la bola viene a reposar en otra parte del campo que está dentro de límites para otros hoyos.

#### 2. ÁREAS DE PENALIZACIÓN (Regla 17)

- Cuando un área de penalización se une a un límite del campo, el borde del área de penalización se extiende hasta el límite y coincide con el mismo.
- Alivio en el margen opuesto donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización cuando el margen y el límite del campo coinciden:

Está en vigor la Regla Local Modelo B-2.2. Modifica el primer párrafo de la B-2.1 cuando es conocido o virtualmente cierto que la bola de un jugador ha venido a reposar en cualquier área de penalización roja donde la bola cruzó por última vez el margen del área de penalización en un punto que coincide con el límite del campo.

- Punto equidistante en el margen opuesto alivio de Áreas de Penalización rojas:

En las Reglas Locales adicionales en cada campo se especificará qué áreas de penalización rojas (si las hubiera) tienen la opción de alivio en un punto equidistante en el margen opuesto. Se aplicará la Regla Local Modelo B-2.1 solo en las áreas de penalización especificadas.

#### **Zonas de Dropaje para Áreas de Penalización**

En el caso de que se marque una zona de dropaje para un área de penalización, ésta será una opción adicional bajo la penalización de un golpe. La zona de dropaje es un área de alivio según la Regla 14.3, lo que significa que una bola debe droparse dentro del área de alivio y quedar en reposo dentro de la misma.

#### 3. CONDICIONES ANORMALES DEL CAMPO (Regla 16)

##### a. Terreno en Reparación

- Todas las áreas marcadas con líneas blancas.
- Juntas de tepes. En vigor la Regla Local Modelo F-7
- Desagües (Zanjas de drenaje cubiertas de grava).
- Cualquier área de terreno dañado (como por ejemplo los daños causados por el público o el movimiento de vehículos) que sean consideradas anormales por un árbitro.
- Las rodadas profundas producidas por vehículos o maquinaria. No se consideran como tales las impresiones superficiales.
- Marcas de pintura de distancia o puntos en el green o en una zona del área general cortada a la altura del fairway (calle) o inferior deben ser consideradas como terreno en reparación, de las cuales está permitido el alivio bajo la Regla 16.1. No existe interferencia si las marcas de pintura de distancia o puntos solo interfieren en el stance del jugador.

##### b. Obstrucciones Inamovibles.

- Las áreas marcadas con líneas blancas y la obstrucción inamovible a la que están unidas se tratan como una única condición anormal del campo.

- 2) Las zonas ajardinadas y todo lo que crezca en ellas, que estén completamente rodeadas por una obstrucción inamovible se tratan como una única condición anormal del campo.
- 3) Alfombras sujetas y todas las rampas que cubren cables.
- 4) Carreteras o caminos recubiertos de astillas de madera o similar. Las piezas individuales de astillas de madera son impedimentos sueltos.

#### **c. Restricción de alivio para stance en agujero de animal**

La Regla 16.1 se modifica de esta forma: “No existe interferencia si el agujero de animal interfiere solamente con el stance del jugador”.

#### **4. OBSTRUCCIONES INAMOVIBLES CERCANAS AL GREEN**

Está en vigor la Regla Local Modelo F-5. Esta Regla Local se aplica cuando tanto la bola como la obstrucción inamovible se encuentran en una zona del área general que se encuentra cortada a altura de calle o inferior. Además de la interferencia contemplada en la Regla 16.1a existe también interferencia si una obstrucción inamovible está en la línea de juego del jugador, está dentro de la longitud de dos palos del green y está dentro de la longitud de dos palos de la bola.

**Excepción:** No hay alivio bajo esta Regla Local si el jugador elige una línea de juego que es claramente irrazonable.

#### **5. OBJETOS INTEGRANTES**

Los siguientes son objetos integrantes de los cuales no está permitido el alivio sin penalización:

- a. Forros del bunker en su situación prevista.
- b. Alambres, cables, envoltorios u otros objetos cuando están estrechamente sujetos a árboles u otros objetos permanentes.
- c. Muros y postes de contención artificiales cuando están situados dentro de áreas de penalización.

#### **6. CABLES ELÉCTRICOS PERMANENTES ELEVADOS**

Está en vigor la Regla Local Modelo E-11 pero solo para una bola que golpea un cable eléctrico situado dentro de límites y no para el poste que lo sujeta. (El golpe se cancela y debe volverse a jugar)

#### **7. PALOS Y BOLA**

- a. Lista de Cabezas de Driver Conformes. Está en vigor la Regla Local Modelo G-1.

La penalización por ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: Descalificación.

- b. Especificaciones de Estrías y Marcas. Está en vigor la Regla Local Modelo G-2.

La penalización por ejecutar un golpe con un palo que infrinja esta Regla Local: Descalificación.

- c. Lista de Bolas Conformes. Está en vigor la Regla Local Modelo G-3.

Penalización por infracción de esta Regla Local: Descalificación.

**Nota:** Una lista actualizada de Palos y Bolas Conformes está disponible en [www.randa.org](http://www.randa.org)

#### **8. RITMO DE JUEGO (Regla 5.6)**

A cada hoyo se le ha asignado un tiempo máximo para completarlo basado en la longitud y dificultad del mismo. El tiempo máximo asignado para completar la vuelta de 18 hoyos estará disponible antes de comenzar el juego. Asegúrese, por favor, de disponer de una copia del Ritmo de Juego y léala detenidamente antes de comenzar a jugar. Se exigirá el estricto cumplimiento de la Política de Ritmo de Juego.

##### **PENALIZACIÓN POR INFRACCIÓN DE ESTA CONDICIÓN:**

Un Mal Tiempo: Advertencia verbal del Árbitro y comunicación que si se tiene un nuevo mal tiempo será penalizado.

Dos Malos Tiempos: Un golpe de penalización (juego por golpes y juego por hoyos)

Tres Malos Tiempos: Dos golpes de penalización adicionales (juego por golpes) y Pérdida del Hoyo (juego por hoyos)

Cuatro Malos Tiempos: Descalificación (juego por golpes y juego por hoyos)

#### **9. SUSPENSIÓN DEL JUEGO (Regla 5.7)**

Las siguientes señales se usarán para suspender y reanudar el juego:

Suspensión inmediata por peligro inminente – un toque prolongado de sirena

Suspensión por una situación no peligrosa – tres toques cortos consecutivos de sirena

Reanudación del juego – dos toques cortos consecutivos de sirena

**Nota:** Cuando el juego se suspenda por peligro inminente, todas las áreas de práctica se cerrarán inmediatamente.

#### **10. PRÁCTICA (Regla 5.2)**

- a. En Stroke Play, la Regla 5.2 se modifica en el siguiente sentido: Un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas.

- b. En Match Play, la Regla 5.2 se modifica en el siguiente sentido: Un jugador no debe practicar en el campo de la competición antes o entre vueltas.

**Excepción:** Todas las áreas de práctica dentro de los límites del campo pueden ser usadas por los jugadores para practicar todos los días de la competición.

#### **11. TRANSPORTE**

Durante una vuelta, un jugador o caddie no puede ser transportado en cualquier medio de transporte motorizado salvo que esté autorizado o exista posterior autorización del Comité de la prueba. Un jugador que va a jugar, o ha jugado, bajo la penalización de golpe y distancia está siempre autorizado a montar en cualquier medio de transporte motorizado. El jugador incurrirá en la penalización general en cada hoyo en el que haya habido infracción. La infracción entre dos hoyos se aplica al hoyo siguiente.

**12. CONSEJO EN COMPETICIONES POR EQUIPOS (Regla 24)**

Cada equipo puede nombrar un consejero, a quién los jugadores del equipo pueden pedir y de quien pueden recibir consejo durante la vuelta. El equipo debe identificar cada consejero al Comité antes de que cualquier jugador del equipo comience su vuelta.

**13. INSCRIPCIÓN**

Los jugadores deben cumplir con las condiciones de inscripción establecidas en las Condiciones de la Competición específicas para el Campeonato o Torneo.

**14. RECOGIDA DE TARJETAS DE RESULTADOS – TARJETA ENTREGADA**

La tarjeta de resultados de un jugador se considera oficialmente entregada al Comité cuando el jugador ha abandonado la oficina/área de recogida de tarjetas con ambos pies.

**15. DESEMPATES**

El método para decidir los desempates será informado en las condiciones de la competición o será publicado en el campo de golf por la FGPA.

**16. RESULTADOS DEL TORNEO O CAMPEONATO – COMPETICIÓN CERRADA**

a. Match Play (Juego por Hoyos):

El resultado del partido está oficial anunciado cuando se ha registrado en la oficina del Torneo.

b. Stroke Play (Juego por Golpes):

Cuando el trofeo del Campeonato es entregado al ganador, los resultados de la competición son anunciados oficialmente y la competición cerrada.

**NOTAS:**

**Teléfonos móviles:** El uso, activo o pasivo, de teléfonos móviles durante la vuelta estipulada, sin perjuicio de que pueda suponer infracción de la Regla 5.6 y ser penalizado conforme a la misma, cuando moleste a otros jugadores se considera infracción de las reglas de conducta que puede ser considerada una grave falta de conducta, dando lugar a la descalificación del jugador de acuerdo con la Regla 1.2.

**Conducta antideportiva:** La conducta antideportiva así como la actitud o lenguaje inapropiados del jugador o su caddie podrá dar lugar a la aplicación de la penalidad de descalificación (Regla 1.2), a juicio del Comité de la prueba.

**Gijón, a 10 de Enero de 2019**



**Comité de Reglas y Árbitros FGPA**